



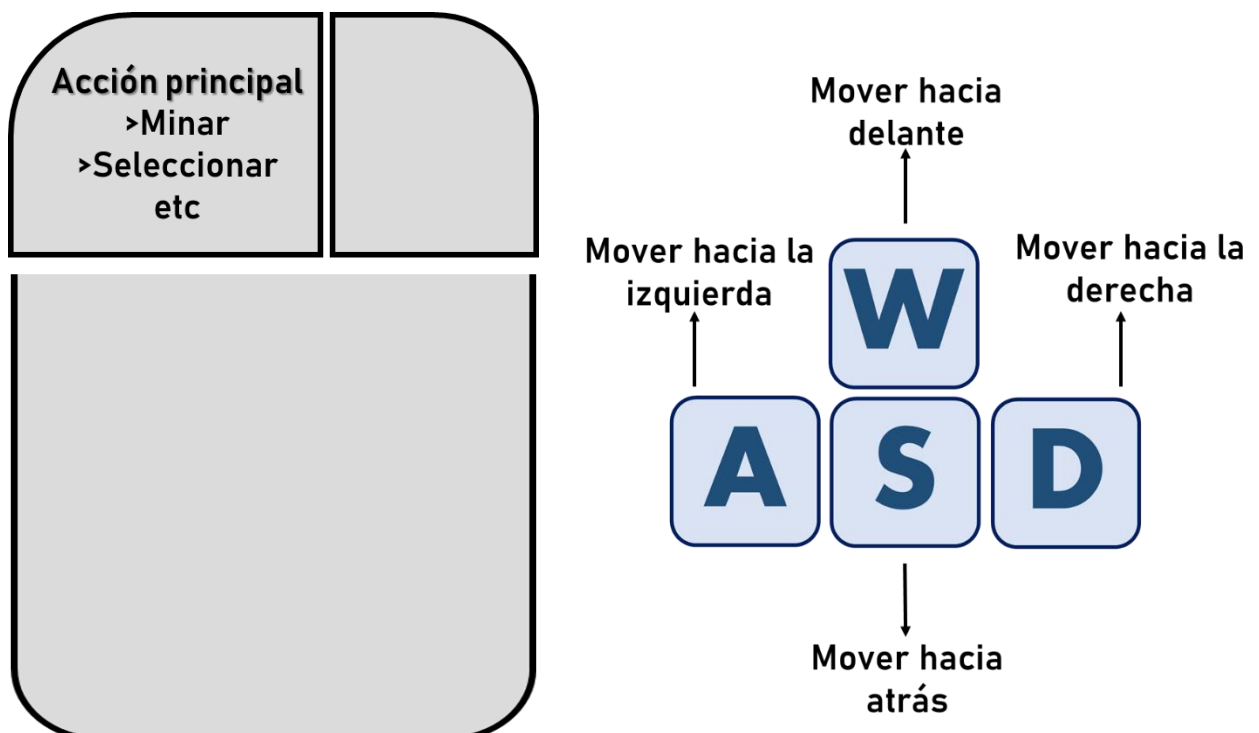
Documento de diseño del videojuego

Resumen

Género	Tycoon (Simulación, gestión de recursos)
Público objetivo	Todos los públicos (especialmente jóvenes)
Plataformas	Navegador

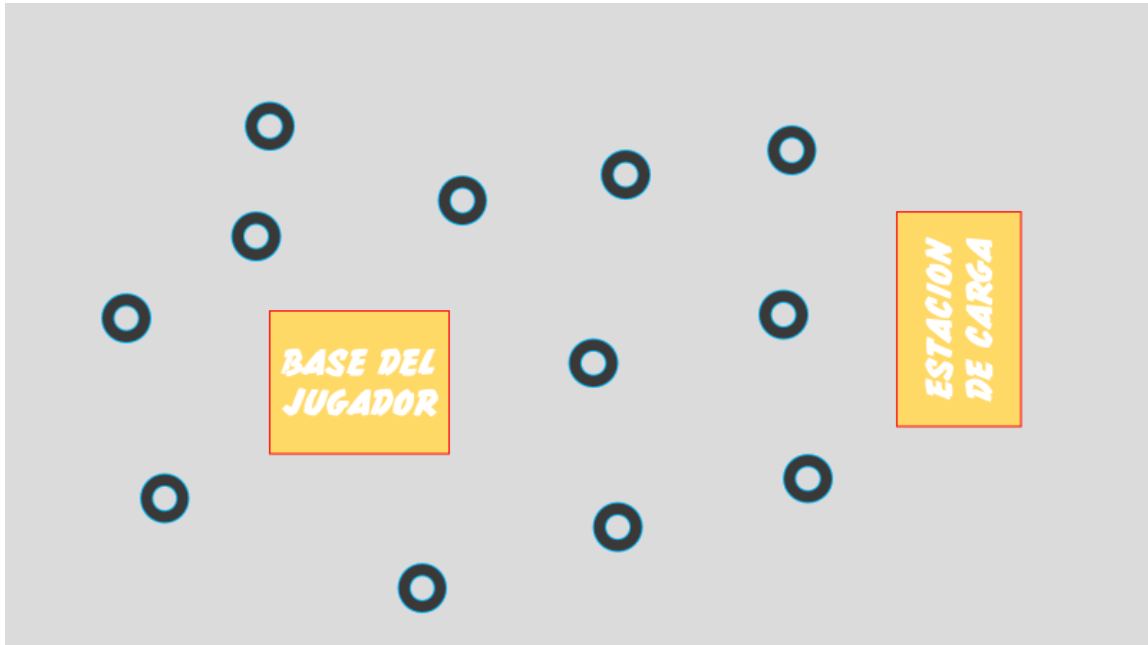
Tinky Tycoon es un videojuego de simulación y gestión de recursos en el que el jugador ha de explorar una base lunar en busca de cráteres de donde extraerá unos pequeños alienígenas (los tinkies) que tendrá que acumular y vender para ganar más dinero. En el transcurso del juego, se deberán invertir los beneficios en mejorar los utensilios de recolección, los vehículos para moverse por el escenario, o incluso los mismos tinkies para poder venderlos a precios más elevados. El objetivo del juego es llegar a obtener dinero suficiente para comprar todas las mejoras disponibles y poder viajar al siguiente planeta.

Controles



Mecánicas

La base planetaria



Tinky Tycoon se desarrolla en un mapa abierto que representa la base del planeta en el que se encuentra el protagonista. Todo se observa desde una vista cenital, y el personaje se puede mover en todas las direcciones. El mapa se compone de tres elementos principales: La base del jugador, la estación de carga y los cráteres. A continuación, se describirá todo lo que se puede hacer dentro de este mapa.

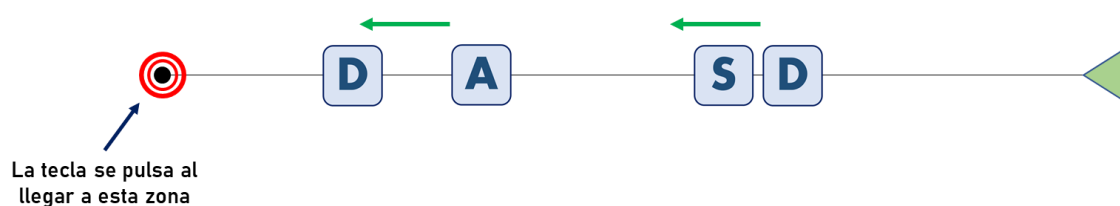
Comercio y economía

El objetivo del jugador en Tinky Tycoon es conseguir Tinkies en los cráteres de la base lunar y llevarlos a la estación de carga para venderlos. En todo momento, al jugador se le mostrará el dinero que tiene en su poder, así como también el número de Tinkies. El dinero sirve para comprar mejoras en la base del jugador (explicadas más adelante), las cuales servirán para poder conseguir Tinkies con más facilidad y eventualmente pagar el viaje hacia el siguiente planeta.



Cráteres y extracción de Tinkies

Para conseguir Tinkies, tendremos que acercarnos a los cráteres repartidos por el mapa, una vez al lado de ellos, tendremos que hacer clic para comenzar la extracción. La extracción de Tinkies consiste en un pequeño juego en el cual van apareciendo distintas teclas en una línea que se van acercando a una zona al final de esta. El jugador deberá pulsar la tecla mostrada al mismo tiempo que llega a la zona marcada. Dependiendo del tipo de Tinky y el nivel del arma del jugador, deberá acertar un número distinto de veces para conseguir extraer un Tinky. Si se falla una vez, el cráter se vaciará, al igual que si intentamos extraer tinkies de un cráter de nivel superior al de la herramienta.



Hay distintas probabilidades de que aparezcan tinkies de uno u otro nivel dependiendo del nivel de la herramienta del jugador. Hay 7 niveles de Tinkies (cada uno representado con un color), y 7 niveles distintos para la herramienta. Concretamente, cada vez que un cráter se rellena habrá un 50% de posibilidades de que dentro haya tinkies del nivel de nuestra herramienta o del inmediatamente superior, y un 50% de que sea de cualquier otro nivel, inferior o superior.

Los distintos tipos de Tinkies y sus precios se detallan en el siguiente esquema.








	PRECIO BASE	LIMPIO	PULIDO	HORMONADO
	1h	2h	10h	20h
	2h	4h	20h	40h
	3h	6h	30h	60h
	5h	10h	50h	100h
	10h	20h	100h	200h
	15h	30h	150h	300h
	20h	40h	200h	400h

En cada cráter, hay **una ligera posibilidad** de que aparezca un Tinky arcoíris, que es el tipo más raro y el que más dinero cuesta.

Los distintos estados por los que pasan los Tinkies dependerán de las máquinas que hayamos comprado en la base (más información en la sección 'Base del jugador'.

Los Tinkies arcoíris no pueden cambiar de estado. Al llevarlos a la estación de carga, siempre se cobrará la misma cantidad (**a determinar**).

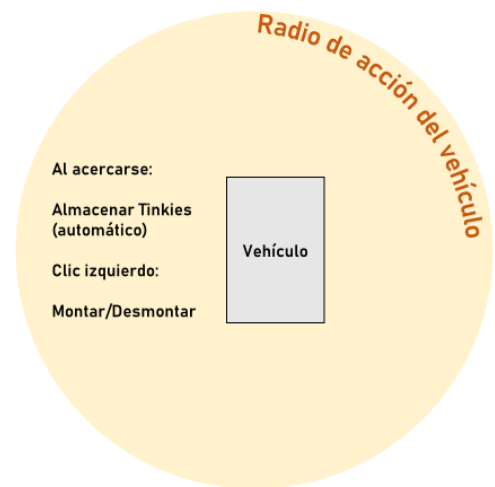
La relación entre los niveles de la herramienta y los aciertos necesarios para extraer un Tinky se muestran en el siguiente esquema:

Aciertos necesarios								
Nivel de herramienta								
1	5	10	X	X	X	X	X	X
2	3	6	10	X	X	X	X	X
3	2	3	6	10	X	X	X	X
4	1	2	3	6	10	X	X	X
5	1	1	2	3	6	10	X	X
6	1	1	1	2	3	6	10	X
7	1	1	1	1	2	3	6	X

Cada vez que extraemos un Tinky, éste se agrega al inventario del jugador. Solo se puede llevar uno a la vez, pero se pueden almacenar y transportar en mayores cantidades usando el carro.

El carro

El carro es un vehículo que podemos utilizar tanto para movernos más rápido por el mapa como para almacenar y transportar los Tinkies que extraigamos. El número de Tinkies que puede almacenar inicialmente es 5. Cada mejora costará 20ϑ, y tanto el precio como la capacidad del carro se irán doblando cada vez que lo mejoremos.



La base del jugador

Al acercarnos a este lugar, se mostrará al jugador una ventana en la que se le presentarán todas las mejoras que puede comprar en ese momento. Las mejoras pueden ser tanto como para el utensilio como para el vehículo. Adicionalmente, también se pueden comprar hasta tres máquinas: la lavadora, la pulidora, y la hormonadora. Cada una de estas máquinas mejoran a los Tinkies que hayamos extraído de los cráteres con el objetivo de poder venderlos a más dinero al llevarlos a la base de carga.

Las máquinas se consiguen a través de una única compra (no se pueden mejorar, romper...). Una vez compradas, al entrar en la base con Tinkies en nuestro poder podremos mejorarlos simplemente pulsando el botón correspondiente.

El precio de la lavadora es de 30ϑ, el de la pulidora es 200ϑ y el de la hormonadora, 2000ϑ.

MEJORAR HERRAMIENTA 100ϑ	COMPRAR	LAVADORA LAVAR TINKIES
MEJORAR VEHÍCULO 200ϑ	NO DISPONIBLE	PULIDORA PULIR TINKIES
SALDO - 150ϑ		HORMONADORA 25000ϑ COMPRAR
 x 10  x 4  x 1  x 0		
SALIR	PASE AL PRÓXIMO PLANETA 10000ϑ	NO DISPONIBLE

Cambio de planeta

En la base del jugador podemos comprar un pase al próximo planeta. Esto reiniciará todo nuestro progreso y hará que comencemos de nuevo en un escenario de un color distinto. Los precios descritos en este documento, así como los costes de los distintos elementos, se incrementarán (**definir incremento**).

A continuación, se muestra un esquema de los nombres y colores de los primeros planetas del juego. A partir de ahí, será generados aleatoriamente (**¿cómo?**).

